



MANUAL

# C O N T E N T S

|              |   |
|--------------|---|
| ■プロローグ       | ② |
| ■ゲームの解説      | ④ |
| ■ゲームスタート     | ⑥ |
| ■操作方法        | ⑥ |
| ●使用キー一覧      | ⑦ |
| ●通常モードの説明    | ⑦ |
| ●戦闘モードの説明    | ⑩ |
| A. 戦争準備      | ⑩ |
| B. 戦争中       | ⑫ |
| C. 戦後処理      | ⑫ |
| ■ゲーム進行について   | ⑬ |
| ■各種データ       | ⑮ |
| ●各部隊の特徴      | ⑮ |
| ●戦闘時の地形効果    | ⑰ |
| ●登場人物の紹介     | ⑱ |
| ●全国一覧表       | ⑳ |
| ●各国の状況説明     | ㉔ |
| ■あとがき        | ㉔ |
| ■お断り         | ㉔ |
| ■ゲーム開始時の国の配置 | ㉔ |

## ■プロローグ

この物語の主人公、ノブちゃんこと篠田伸夫は普通の高校生。

ある日、ノブちゃんはささいな事でクラスの人々といさかいを起こし、誤って教室の窓から（1階ではありません）外へ落ちてしまいました。

同じ瞬間、別の宇宙は誤って作動した次元移動装置が暴走していました。この力は全くの偶然からノブちゃんにシンクロしてしまい、彼は別の宇宙に飛ばされてしまったのです。

ノブちゃんが飛ばされた世界。そこはちょうど、ノブちゃんの世界の中世・戦国時代といった雰囲気がありました。世界全体がいくつもの国に分かれて争い、それぞれの国にはその国を治める領主や頭領といった人々がいて、他の国と戦争したり和睦したりしながら、なんとか自分の領地を大きくしようと頑張っていました。

王様がいてお姫様がいて武將たちがいて……。でも、どこか奇妙で不思議な世界です。

その世界、最初にノブちゃんを見つけたのは、ヒデちゃんと呼ばれるエンド国の武將でした。ヒデちゃんは、エンド国の殿様の息子（つまり王子）の面倒を見ていたのですが、こいつがとんでもないアホな奴で、散歩の途中で出会ったカワイイ女の子に誘われるままに森の奥に連れ込まれ、ウキウキと服を脱いだところをその女の子に刺されて死んでしまったのです。

困ったことに、王子はちょうどその日、隣国コオトのお姫様と結婚する予定でした。そうです、王子が死んだのは、この結婚を快く思わないどこかの国の陰謀によるものだったのです。主人公のノブちゃんが、頭を抱えるヒデちゃんたちの真上へ落ちて来たのは、その時でした。

嘘くさい話ですが、死んだ王子の名はエヌ・O・ノブといい、その顔はノブちゃんそっくりだったのですから、さあ大変。もうこうなったら、やることは1つ。ヒデちゃんはエンド国の殿様と、自分の兄のヒデ兄ちゃんと相談し、気絶しているノブちゃんを使って、とりあえず結婚式を挙げてしまうことにしました。

ノブちゃんは式の途中で目を覚めました。自分の目の前に純白の花嫁衣装を着た女性がい

ることに驚きましたが、それが自分の花嫁だと聞かされて2度ビックリ！

でも、どこか間抜けでオッチョコチョイのノブちゃんは、そんな場合じゃないにも関わらず美人と結婚できると喜んだのです。

しかしノブちゃんの喜びも一瞬のことでした。いきなり花嫁衣装が脱ぎ捨てられたかと思うと、そこにはエレキギターを振りかざすロックシンガーの格好をしたお姫様がいたのです。彼女、正真正銘のアイコ姫は未来のミュージシャンを目指していたのです。余りの事にノブちゃんは、再び気を失ってしまいました。

もう一度目を覚ましたノブちゃんは、まんまとヒデちゃんに乗せられてアイコ姫の部屋に入って行きました。そう、（替え玉ではあるけれど）ノブちゃんとアイコ姫は、ちゃんとした結婚式を挙げたばかりの、れっきとした夫婦なのです。喜びに浮かれるノブちゃん。ところがアイコ姫は、自分は13歳だといいました。13歳の花嫁……この世界では当り前のことなのですが、残念ながらノブちゃんには自分の世界の法律や決まりが身についてしまっていました。

いくらなんでもロリータの変態にはなれない！ 出しかけた手をノブちゃんが思わず引っ込めた時、アイコ姫は手にしたギターをノブちゃんの上に振り下ろしました。ノブちゃんは、知らずに高貴なお姫様のプライドを傷つけていたのです。

その頃別の次元の宇宙の果てで、落してしまった次元転移装置を捜していた人達は、装置が再び作動しかけたことを知りました。そうです。彼らの次元転移装置とは、アイコ姫が持っているエレキギターそのものだったのです。しかも、ギターはアイコ姫が使えば使うほどエネルギーを蓄え、アイコ姫がそれでノブちゃんを殴ったりすると作動しかけるのです。もちろん、そんなことをアイコ姫やノブちゃんが知るわけありません。いつ暴走するか分からないギターを持って、今日もアイコ姫は城中に大音響を響かせ、彼女に仕える腰元達はそれに合わせて絶叫しています。最近のエンド国ではアイコ姫の練習が始まると、城の外でも皆、仕事の手を休めて一息入れるのが日課になっていました。

その日いつもの様にライブの練習が始まり、ノブちゃんもいつもの様に必死に耳を押さえながらイヤイヤつき合っていました。結婚式の夜以来、ノブちゃんはアイコ姫に、全く頭が上がらなくなっていたのです。そこへ、普段は女の子を口説く以外に何もしていないヒデちゃんが、顔色を変えて駆け込んできました。殿様が死にそうだと言うのです。

そんな折しも折り、近くの大國ウーロンがゲインの都に向かって大軍を動かしたとの知らせが届きました。しかも、それとは別にアイコ姫の実家でクーデターが起こり、アイコ姫の父上は殺されてしまいました。

この絶体絶命のピンチの中、後の事をノブちゃんに託して、エンド国の殿様は息を引き取ってしまったのです。もはや替え玉であるとかないとか、そんなことにこだわっている暇はありません！ ノブちゃんは、自分が助かるためにも、なんとかエンド国を守るしかないのです！！

こうしてノブちゃんは、参謀役のヒデちゃんや、軍師のヒデ兄ちゃん、そして、今や自分と同じ天涯孤独の身となっているアイコ姫の助けを借りて、大國強国を向こうに回して戦うこととなったのです。

果たして、ノブちゃんの運命やいかに？ その行方は、プレイヤーであるあなたにかかっています！

## ■ゲームの解説

あなたは、主人公であるエンド国のノブちゃんとしてゲームを進めます。

敵は全部で38国！ しかも、1つの国を占領すると、アッと驚くイベント画面が待っています。もちろん、それらの画面の中には、各国選りすぐりの美姫たちが次々と現れます。彼女たちをどうするのか？ これも、このゲームでは極めて重要なポイントです。

このゲームが通常の戦国シミュレーションと大きく違う点は、国や個人の「好き」「嫌い」

といった感情的な要素が、ゲームそのものに大きな影響を与えることです。つまり、ある国がその国全体でノブちゃんの国を嫌いになったとします。すると、ノブちゃんの国の戦力がその国の10倍以上あったとしても、決してその国は降伏しません。全滅するまで戦い続けるのです。つまり、対応を間違えてしまうと無駄に多くの戦力を失ってしまう事になってしまう可能性があるのです。

また、この世界の事をノブちゃんはほとんど知りません。そのため戦争に限らず何かをするには助言が必要となります。参謀兼悪友のヒデちゃんは、どちらかといえば日常的な雑用を引き受けます。おおむね、エンド国の軍隊や経済を彼は扱っています。ただ、彼は大変な女好きで、各国の姫君の情報だけは抜目なく集めています。そうして、何かと大将のノブちゃんをけしかけては、自分もそのおこぼれに与かろうとします。

軍師のヒデ兄ちゃんは「生きているデータバンク」と呼ばれていて、各国の軍事や経済はもちろん、武将や大将の特徴まで知らないことはありません。ただし、極端なオクテで、女性に関しては何も知らないのと同じです。

3人目はノブちゃんの幼妻のアイコ姫です。彼女は各国の姫と親しくしているので、彼女達のプライベートな情報にはメチャクチャ強いものがあります。彼女の情報をうまく利用すれば理想的な政略結婚が可能なので、戦わずして味方を増やすこともたやすいでしょう。しかし、もしアイコ姫の機嫌を損ねるような事があれば……ノブちゃんには地獄が待っていることでしょう。

この様に、敵の事はもちろん味方の事もよく理解し、何をすれば誰が喜ぶのかといった事まで考えて、ゲームを進めなくてはなりません。

さらに、このゲームは1年12ターンの10年間で終了してしまいます。つまり全国制覇をしようとしまいと、ノブちゃんは10年経つと現代に戻されてしまうのです。もし全ての画面を目にしてハッピーエンドを迎えなければ、何としてでも10年以内に全国を制覇しなければ

なりません。

このゲームには、バッドエンディングも含めて5つのエンディングが用意されていますので、ハッピーエンド目指して頑張ってください。

## ■ゲームスタート

1. 本体とディスプレイ、及び周辺機器の接続を確認し、電源を入れてください。
2. PC-9801版は「ディスクC」をドライブ1に、「ディスクB」にドライブ2に入れてリセットして下さい。X68000版の場合は、「ディスクA」をドライブ0に、「ディスクC」をドライブ1に入れてリセットして下さい。
3. しばらくするとオープニング画面が始まります。  
ヒデ兄ちゃんがこの世界の状況説明をしてくれるのですが、これをみる必要がない場合には、画面の指示に従って[N]キーを押して下さい(X68000版の場合、[スペース]キーを押すとスキップできます)。ヒデ兄の説明が終ると、いよいよゲーム開始です。  
また、[CAPS]キーを押すとメッセージの表示速度が速くなり、スペースキーを押している間だけ表示は遅くなります。

## ■操作方法

ゲームを開始すると、そのまま通常モードに入ります。画面に「コマンドを選択して下さい」と表示されますので、右のサブウィンドウに表示されるコマンドの番号をテンキーから入力して下さい。

## ●使用キー一覧

| キーの名称                    | 主な用途                                               |
|--------------------------|----------------------------------------------------|
| [リターン] キー                | コマンドや名前などの決定                                       |
| [ESC] キー                 | 選んだ事項のキャンセル                                        |
| [Y] キー                   | YES・NO選択時、YESの決定                                   |
| [N] キー                   | YES・NO選択時、NOの決定                                    |
| テンキー<br>(0～9までの<br>数字キー) | コマンド番号の入力<br>左右方向選択 (左 ④ ←→ ⑥ 右)<br>移動方向の選択 (右記参照) |

## 移動方向の選択

◎上方向  
 左斜め上 ⑦ ⑨ 右斜め上  
 左斜め下 ① ③ 右斜め下  
 ◎下方向

## ●通常モードの説明

ゲームを開始すると、右側のサブウィンドウに1から9までのコマンドが表示されます。行いたい番号を入力して、リターンキーを押して下さい。

- 1) 移動……武将、金、米の移動を行います。ただし、移動は自国領が2以上ないとできません。これを選択すると、「どこの国に」「何を」「どれだけ」移動させるか聞いてきますので、それぞれテンキーで入力して下さい。



- 2) 開発……街・城の建築、治水・開墾を行います。これを選択すると「何を」開発するのか「誰に」指揮をとらせるかを聞いてきますので、それぞれテンキーで入力して下さい。
- 3) 取引……米の売買、武器の購入を行います。「何を」「どれだけ」買うのか、あるいは売るのかを尋ねてきますので、それぞれテンキーで入力して下さい。
- 4) 人事……武将検索、解雇、褒美、城主交替を行います。武将検索は誰にも仕えていない在野の武将を捜します。良い武将ほど減多に見つかりませんので、根気よく捜してみましょう。解雇、褒美を選ぶと、「誰を」解雇するのか、あるいは「誰に」褒美を与えるのか、「誰を」城主にするのか尋ねてきますので、テンキーで入力してください。
- 5) 同盟……贈物を贈ったり、不可侵同盟を結んだりします。贈物は金、米、塩のいずれかを贈ります。贈られた側の状態によっては思わぬリアクションがあるかも知れません。また、不可侵同盟の期間は1年間です。不可侵条約を結んでいても、プレイヤーが戦争を仕掛ける事はできます。ただしそういう事をするとも勝っても負けても良い結果になるとは思えませんが…。
- 6) 軍事……徴兵、部隊再編成、訓練、戦争を行います。徴兵を行うと、いくらかの兵が集まります。部隊再編成・訓練は、いつ敵に攻め込まれても良い様に、ぬかりなく行うのがよいでしょう。戦争に関しては、「戦闘モードの説明」をご覧ください。

7) システム…システム設定を行います。

- ①データのセーブ……そこまでのゲームの経過内容をセーブします。5箇所のセーブが出来ます。それぞれにメッセージを入れることが出来ます。メッセージはキーボードから直接、アルファベットかカナで入力して下さい（カナ入力はカナキーをロックして行って下さい）。
- ②データのロード……セーブしてあるところからゲームを再開します。
- ③ウェイト設定……メッセージ表示速度を変更します。
- ④サウンドのON/OFF……音楽と効果音を鳴らしたり止めたりします。
- ⑤終了……ゲームを終了します。内容を消去しますので、ゲームの内容を保管しておきたい場合は事前にセーブしておいてください。

8) 情報……自国の状態、武将の情報を表示します。また、アイコ姫、ヒデ、ヒデ兄に各国の情報を聞く事もできます。調べたい国番号と、聞きたい事柄番号を入力して下さい。アイコ姫などはあまりしつこく聞き出すと怒り出しますので注意が必要です。

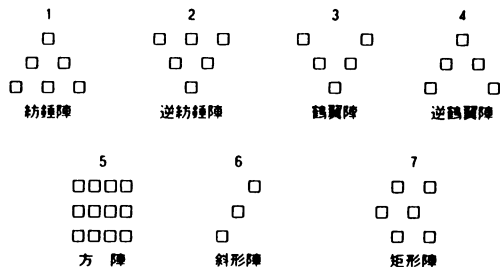
9) 間諜……闇人（やみんど）によるテロ活動、暗殺、間諜を行います。テロ活動は、相手の国力を落すために行います。暗殺はそのものズバリで、敵国の領主を暗殺します。間諜は敵国の細かいデータを探り出します。つまりスパイです。敵国の番号を入力して下さい。ただし、これらの間諜行動に失敗しますと、相手国は警戒し始めますので注意が必要です。

## ●戦争モードの説明

### A. 戦争準備

戦争を始める前に、まず、金や米をいくら持っていか決定します。少ししか持って行かないとすぐに尽きてしまって戦争を続けられなくなることがありますので、充分に持って行きましょう。

その次に陣形を選択します。様々な情報から、陣形を選択して下さい。陣形を選択すると、次に誰を陣のどこに配置するか尋ねてきますので番号を入力して下さい。



#### 1) 紡錘（ぼうすい）陣

最も戦闘的で攻撃力のある陣形。特に、騎馬兵の力を生かす。

#### 2) 逆紡錘（ぎゃくぼうすい）陣

正面に主力を展開する一撃必殺の陣形。後方兵力に余裕がないと自滅しかねない。

3) 鶴翼（かくよく）陣

柔軟な防御型の陣形。急進する敵を包囲殲滅するのに、これ以上の陣形はない。ただ、広く薄く展開するため、敵に勝る兵力がなければ意味がない。

4) 逆鶴翼（ぎゃくかくよく）陣

攻撃型の陣だが、紡錘陣よりも脆い。少ない兵力で短期決戦を挑むタイプの陣形。

5) 方（ほう）陣

徹底的な守りの陣形。迅速な勝利よりも確実な勝利を狙う時はこれに勝る陣はない。

6) 斜形（しゃけい）陣

文字通り斜め一列の陣形で、少ない兵力で相手を撓乱する場合などに用いられる邪道に近い陣。

7) 矩形（くけい）陣

どの場合にも即応できる柔軟な陣形。兵力が大きい場合にはそのまま方陣と同じになる。

※主人公の国には、特に得意な陣形というのはありません。相手によって、自由に陣形を選択できます。ヒデ兄の言うことをよく聞いて、相手の得意な陣形に対処しないと、ひどい目に遭いますので気をつけて下さい。ただ、この国の鉄砲隊の能力は大抵の国より勝っていますので、少しだけ安心です。それ以外の部隊は、相手の得手不得手によってその能力が発揮されたり制限されたりしますので注意して下さい。ちなみに通常、相手に勝つにはその3倍の兵力が必要です。

## B. 戦争中

戦争中は、以下のコマンドが選択可能です。まず、[4] と [6] のキーで武将を選択し、次にその武将に何を行動させるのかを選択して下さい。

### 1) 移動

武将の行動を行います。テンキーで移動させ、リターンキーで決定して下さい。

### 2) 攻撃

隣合ったヘクス(弓・鉄砲隊の場合3ヘクス以内)に敵がいる場合、攻撃を行う事ができます。白兵戦・一騎討ちはテンキーで、遠隔攻撃の場合[4] [6] キーで攻撃する敵(方向)を選択し、リターンキーを押して決定して下さい。

### 3) 工作

火計と消火のどちらかを行います。火をつけたい、あるいは消したい方向をテンキーで選択し、リターンを押して下さい。

### 4) 休憩

兵を休めさせます。休憩する事によって移動力が少し増えます。

### 5) 退却

全軍を退却させます。退却=負けですので、判断は慎重に。退却する国Noを選択して下さい。

### 6) 情報

各武将の情報を見ます。[4] [6] キーで武将を選択、リターンで決定です。

## C. 戦後処理

戦に勝利し、相手国を占領すると武将を選択する画面になります。その占領した国を守る武将を選んで、リターンを押して下さい。

## ■ゲームの進行について

### 1. 通常モード

ヒデちゃんが、何をするのか聞いてきます。いきなり戦闘を始めてもまず勝てませんので武將を雇ったり各国の情報を集めたりしつつ、兵力を増強して下さい。

### 2. 戦争モード

このゲームでは隣合った国としか戦争を行うことはできません。充分に兵力を養い、ヒデ兄ちゃんからの情報を見て勝てると考えられたら戦を起こしてください。

また、陣形の選択は戦闘において重要なポイントとなりますので慎重に選んで下さい。

### 3. 終了と勝利

基本的には全ての国を制覇、統一するのが目的です。何もしなくても120ターンが経過するとゲームは終了してしまいますので、その前に38ヶ国全てを征服しなければなりません。

### 4. ゲインの都

ゲインの都はヤツハシ国にあります。ゲインは重要な場所ですが、ここを征服しても全世界を統一しない限り、ゲームに勝利したとは言えません。

### 5. 貢ぎ物

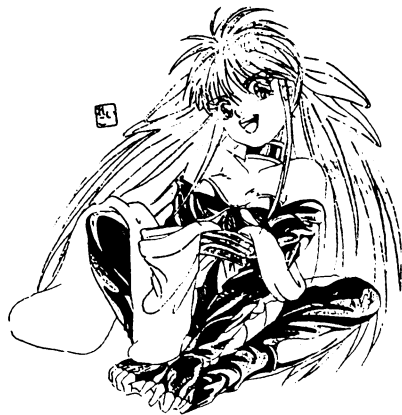
戦争に負けた国は、勝った国に必ず貢ぎ物を差し出さねばなりません。お姫様のいる国はお姫様を、いない国はそれに代わるモノを差し出すことになっているのです。

この貢ぎ物をどうするか？ これもこのゲームの重要なポイントです。特に、贈られ

たモノがお姫様であった場合、その対処は慎重に。ここで、後先を考えずに行動すると、ひどい目に合うこともあります。逆に贈られたお姫様の処遇について周囲の（特にアイコ姫の）意見をよく聞いて決定すると後の戦略が非常に有利になります。

## 6. ライブ

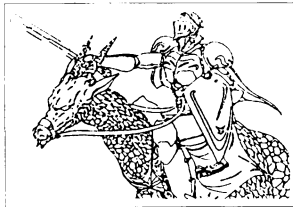
アイコ姫のライブは、エンド国の名物です。戦争に勝った時や負けた時、何かにつけてアイコ姫はライブをしたがります。ただし、アイコ姫な気まぐれです。いつもライブがしたい訳ではありませんし、また逆にちっともライブをさせないとアイコ姫は怒り出します。アイコ姫が怒るとどうなるかは、もう言うまでもないでしょう。



## ■戦闘データ

### ●各部隊の説明

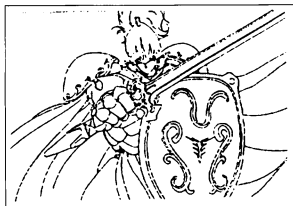
＜騎馬兵＞移動距離が長く、攻撃・防御力とも高い。



接近戦では最強の兵です。図はエンド国のもので、2本足のドラゴンを馬としています。国によって、ラクダや甲虫、様々なものを用います。もちろん、それぞれ得意な地形や扱い方があり、その力も一様ではありません。

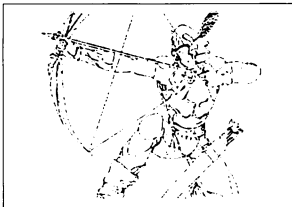
＜歩兵＞移動距離は騎馬に次ぐが、攻撃・防御力は国によって異なる。

もっとも一般的な兵士です。剣や槍を持って白兵戦を行います。剣士である彼らの力量は個人差が激しく、武将クラスでも様々です。ただ、猛将の下に弱兵無しの例え通り、強い武将に率いられる兵士は強い事が多い様です。その逆もあり得ますが。





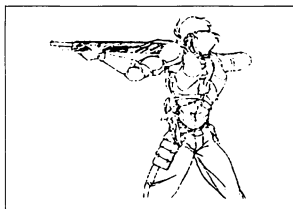
＜弓矢兵＞射程距離は鉄砲に次ぐが、威力はほぼ同じ。



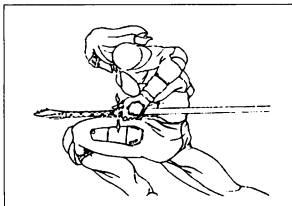
伝統的な飛び道具であり、その扱いは秘伝にも似た特殊技術が必要とします。図はエンド国の武将のものですが、弓矢の色や形は国や武将によって様々です。が、威力に関しては余り差が無いようです。

＜鉄砲＞最大の攻撃射程を持つが、攻撃力や防御力は弱い。

この世界の最新兵器で、飛び道具として最大の射程を誇ります。総合的な軍事力に劣るエンド国が他の大国と互角に争えるのはこの新兵器を多く使えるからです。鉄砲を扱う武将をどんどん雇って下さい。



＜闇人（やみんど）＞移動距離が長いが、その戦闘力は個人差が大きい。



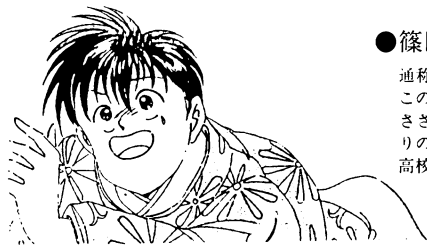
文字通り闇の世界の武将で、スパイ活動やテロ行為を主な仕事として生きています。しかし闇に生きる彼らの地位は意外に高く、貴族の列に連なる者も少なくありません。なお、この世界の軍隊は海も湖も渡ることができませんが、唯一彼らのみ渡ることができます。

## ●戦闘時の地形効果

| 地 形 | コスト | 特 徴                        |
|-----|-----|----------------------------|
| 平 地 | 3   | 移動は容易ですが、攻撃を受けやすい場所でもあります。 |
| 山 岳 | 4   | 移動に手間がかかりますが、攻撃を受けにくい場所です。 |
| 森 林 | 4   | 山岳と同じく、動きにくく守りやすい場所です。     |
| 河 川 | 5   | 攻撃を受けやすく、動きにくい場所です。        |
| 温 地 | 4   | 少し動きにくく、攻撃もしづらい場所です。       |
| 砂 漠 | 4   | 少し動きにくい上に、攻撃を受けやすい場所です。    |
| 湖   | —   | 闇人以外は動けません。攻撃されやすい場所です。    |
| 海   | —   | 闇人以外は移動できません。              |
| 高 山 | —   | 闇人しか登れず、ほとんど攻撃されることはありません。 |

※コストとはその地形ごとに消費する移動力のことです。

## ●登場人物の紹介



## ●篠田伸夫（シノダ・ノブオ）

通称ノブちゃん。

この物語の主人公。

ささいな（？）偶然から、エンド国の跡取りの身代りにされてしまった不幸な（？）

高校生。

## ●アイコ・S・サイ

通称アイコ姫。

政略結婚でエンド国に嫁いできた  
コオト国のお姫様。

未来のロックシンガーを目指す、  
悲劇のヒロイン!?





●エイ・H・ヒデ

通称ヒデちゃん。

エンド国の武将であり、ノブちゃんの参謀兼悪友。

何かとノブちゃんを女の園へ誘おうとする困った人。

●エイ・H・ニイ

通称ヒデ兄ちゃん。

エンド国の武将で、おそらく最高の軍師であるが、なぜかヒデちゃんの実の兄である。



## ●全国一覧表

「本」は本拠、「領」は所領地。大將名、武將人数のいずれもゲーム開始当時のもの。

| 国No. | 国名   | 国の属柄  | 大將の名前   | 通称     | 武將人数 |
|------|------|-------|---------|--------|------|
| 1 7  | エンド  | 主人公の国 | 篠田 伸夫   | ノブちゃん  | 9人   |
| 1    | イチゴ  | イチゴ本  | ケイ・U・ケン | ケンちゃん  | 8人   |
| 2    | サクラ  | イチゴ領  | エヌ・K・ナガ | ナガちゃん  | 7人   |
| 3    | ニギリ  | クラブ領  | ユウ・H・テル | テルちゃん  | 7人   |
| 4    | ヒエ   |       | ワイ・S・アキ | アキちゃん  | 4人   |
| 5    | メロン  | シェル領  | ケイ・T・カツ | カツさん   | 8人   |
| 6    | シェル  | シェル本  | エス・T・ゲン | ゲンさん   | 8人   |
| 7    | クラブ  | クラブ本  | ユウ・F・ウジ | ヤッチャン  | 7人   |
| 8    | アシタバ | クラブ領  | エヌ・F・ノリ | ノリくん   | 4人   |
| 9    | ウーロン | ウーロン本 | ワイ・I・モト | モトヨシくん | 6人   |
| 1 0  | マフィン | ウーロン領 | エフ・A・アサ | アサちゃん  | 5人   |
| 1 1  | オイスタ |       | ワイ・H・ツナ | ツナオくん  | 4人   |
| 1 2  | ライス  |       | エス・K・シキ | シキくん   | 6人   |
| 1 3  | アカブ  |       | ティ・A・タカ | タカちゃん  | 5人   |
| 1 4  | ラクガン |       | ビィ・H・ボウ | ボウちゃん  | 1人   |
| 1 5  | モチ   |       | ワイ・A・ヨシ | ヨシちゃん  | 6人   |
| 1 6  | コオト  |       | ワイ・S・サイ | サイくん   | 6人   |
| 1 8  | ウィロー |       | アイ・T・トク | トクちゃん  | 9人   |
| 1 9  | ビワ   |       | エヌ・A・ナガ | ナガちゃん  | 7人   |
| 2 0  | マロン  |       | ケイ・S・ケン | ケンちゃん  | 5人   |
| 2 1  | ロブスタ |       | シィ・K・グウ | グウさん   | 7人   |
| 2 2  | ヤツハシ |       | ティ・A・テル | テルちゃん  | 7人   |
| 2 3  | センベイ |       | ケイ・M・キウ | キュウちゃん | 6人   |
| 2 4  | カフェ  |       | エス・S・サダ | サダちゃん  | 3人   |
| 2 5  | スイカ  | スイカ本  | ティ・M・チウ | チュウさん  | 6人   |
| 2 6  | カルメラ |       | エチ・H・ヒデ | ヒデさん   | 5人   |
| 2 7  | シラス  |       | エム・I・ミチ | ミチオくん  | 5人   |
| 2 8  | ニンジン |       | ティ・Y・トヨ | トヨさん   | 4人   |

| 国No. | 国 名  | 国の属柄 | 大将の名前   | 通 称    | 武将人数 |
|------|------|------|---------|--------|------|
| 2 9  | ハルマキ |      | ワイ・A・ヨシ | ヨシちゃん  | 5 人  |
| 3 0  | ワタアメ |      | エチ・A・ハル | ハルヒさん  | 6 人  |
| 3 1  | ワイン  |      | エヌ・U・ナオ | ナオさん   | 6 人  |
| 3 2  | カイセキ | アワビ領 | エム・Y・モト | モトハくん  | 5 人  |
| 3 3  | アワビ  | アワビ本 | エヌ・M・ナリ | ナリくん   | 7 人  |
| 3 4  | ナルト  | アワビ領 | ティ・K・コバ | コバさん   | 5 人  |
| 3 5  | ヌードル | スイカ領 | ティ・M・ツグ | ツグミちゃん | 4 人  |
| 3 6  | ザボン  | スイカ領 | ワイ・M・ヨシ | ヨシちゃん  | 4 人  |
| 3 7  | オレンジ |      | エム・K・ミチ | ミチオくん  | 5 人  |
| 3 8  | タタキ  |      | ティ・N・チカ | チカさん   | 6 人  |



## ●各国の状況説明

## 17. エンド（主人公の国）

エンド国は穀倉地帯に恵まれた豊かな国です。経済力にも恵まれているのですが、兵力は不足しています。そのため、その恵まれた経済力で武器を買い集め、強い武將を雇わない限り、どこと戦っても勝てないでしょう。参謀であるヒデちゃんは、商売上手だけでなく、一癖も二癖もある武將達をうまくまとめています。武將たちの機嫌をよほど損ねない限り、国は安泰です。気前の良さと度量の大きさも、あなたに必要なものなのです。

## 1. イチゴ（イチゴ本拠）

女嫌いで潔癖主義者たちであり、女と見間違ふほどの美形軍団。イチゴは砂漠国家であり、騎馬隊による遊撃戦は、砂漠において無敵だと言われています。基本的にイチゴのケンちゃんには天下を統一しようなどという意志はありません。シェルのゲンさんと国境争いをしているだけで、その争いにも進んで決着をつけようとは思っていません。ヒデ兄に言わせれば、単なる「変わり者」ということになってしまいますが。

## 2. サクラ（イチゴ領）

女嫌いの美形軍団であるイチゴ勢の中でも、最も過激な集団と言われています。しかも、イチゴのケンちゃんが過去の古傷で一時的（？）に女嫌いになったのとは違ってこちらは徹底的な男尊女卑による女嫌いです。何かとケンちゃんとは反目しがちな様です。しかも常にシェルのアマゾネス軍団とイザコザを起こしては、彼女たちとの溝を深めています。

### 3. ニギリ（クラブ領）

大将のテルちゃんは、クラブ国の大将ヤツちゃんの息子です。ただ、父の消極策には常に反対していて、女ばかりのシェル国にいかかわしい目的もあってなにかとちょっかいを出しています。浅薄な彼は、イチゴと同盟してシェルを征服するつもりでいます。おそらく、シェルのお色気戦法で、最初にやられてしまうのはこの国でしょう。

### 4. ヒエ

辺境の半島にある小さな島国です。軍事力は大したことないのですが、実は妖術師達の国であり、永世中立国のスイスみたいなところですよ。他国の動静に関して全く無関心である代わりに、ちょっとちょっかいでも出そうものなら、疫病は流行るは天変地異は起こるはの大騒ぎが起こることでしょう。ゲームの後半になっていかにこの国を攻略するかが問題です。……やっぱり、アイコ姫に頼らざるを得ないでしょう。

### 5. メロン（シェル領）

平原で圧倒的な強さを見せるメロン軍は、シェル勢の中でも最強の部隊です。大将のカッさんは、イチゴのケンちゃんに秘かに心を寄せていたりします。しかし彼女はシェルのゲンさんに絶対の忠誠を誓っているので（その上ゲンさんの心の内を知っている）、自分の思いを口にすることはありません。ところがどーゆー訳か、エンド国のヒデ兄ちゃんは彼女に一目惚れをしてます（なにしろ女に免疫がないもんで）。……結婚できたらいいですね！ ちなみにシェル軍は大将を始め、全てが女性のアマゾネス軍団です。

### 6. シェル（シェル本拠）

何はなくともアマゾネス軍団！ 武将は全員、下っ端に至るまで女……のハズです。



大将のゲンさんは、イチゴのケンちゃんに対して、部下達からあることないこと吹き込まれ、すっかりケンちゃんのことを誤解しています。しかし、未だに彼のことを思っているため、いつまで経ってもイチゴとの戦いが決着しません。シェルの騎馬兵は平原においては圧倒的に強く、まともに正面から対決できるのはイチゴの軍勢くらいなものです。

#### 7. クラブ（クラブ本拠）

基本的に守りの国。海産物に恵まれ、経済的には豊かだが山に囲まれているせいもあり、領土拡張には消極的であり、戦争をしたがらない国です。シェルとのつき合いは古く、海から遠いシェル国に海産物や塩などを多く供給しています。そんな訳で、シェルから同盟を持ちかけられれば嫌とはいわないはずです。

#### 8. アシタバ（クラブ領）

ノリくんはクラブ国領主直系の孫で、全クラブのアイドル的存在です。要するに、ここは周囲をクラブに守られた安住の地な訳で、クラブが敗れた時の最後の寄りどころです。海に面した険しい山岳部で、守るに易く攻めるに堅い、国全体が要塞のようなところですよ。ここを攻略するには兵糧攻めが一番ですが、そのためにはヤっちゃんを倒しておくことが必要となります。逆にヤっちゃんとテルちゃんを倒しておけば、包囲後何もしなくとも降伏して来るかもしれません。

#### 9. ウーロン（ウーロン本拠）

オープニングでいきなりエンド国に襲いかかるのがこの国です。ノブちゃんがこの国の攻撃を退けたところからこのゲームは始まります。特産物としてテー（お茶）が有名ですが、城下町は大きな商業都市であり経済的に非常に裕福です。ただ、最初にエ

ンド国に敗れて以来戦意の喪失著しいものがあり、兵力の割には強くありません。こんな国を見限る者も多く、ちょっと誘えば有力武将が続々と寝返るはずです。そのためにもせっせとお金を稼ぎましょう。

#### 10. マフィン（ウーロン領）

エンド国とウーロン国の間にある強国で、昔からウーロンの所領ですがウーロンがエンドに敗れて以来、ウーロンに愛想をつかしてエンド国からの誘いを待っています。武将は家柄の良い、名だたる武将揃いで、その勢力は侮れないものがあります。しかし、どちらかと言えば打算的なので、不利と見れば簡単に裏切るかもしれません。

#### 11. オイスタ

この辺の国のイメージは雪と氷の国、「雪の女王（アンデルセン）」のような感じ。当然ながら雪上の戦闘には強く、粘りがあるので兵糧攻めも効果がありません。効果的な方法としては夏の間に大軍をもって一気に攻めるしかないのですが、これも甚大な被害が出てしまいます。大将のツナオくんは孫娘のジュン姫にメチャ甘なので、その辺をうまく突くと良いでしょう。

#### 12. ライス

普段は近隣のオイスタ国やモチ国と小さな戦闘をゴタゴタとやってますが、イザとなると雪国の団結力を発揮しますので、手強いかもしれません。ここは神秘主義的な宗教国家で、シキくんはこの教会の祭主も兼ねています。ちなみにこの教会は、恐怖の宗教国家ラクガンの教会と親戚関係にありますが、あちらほど戦闘的ではありません。そのわけは、ラクガンの大将ボウちゃんと違い、シキくんは生粋の神官の家柄に生まれた正当な血筋だからかもしれません。同盟関係さえなければそれほど強い国ではな

いので、周りの国をどーにか出来れば、倒すことは難しくありません。

### 13. アカブ

タカちゃんは古い王家の末裔で、誇り高い人です。国は険しい山岳部でなかなか攻めにくいものがあります。他国との交流はほとんどありませんが、テロや暗殺といった策略を得意としていますので、敵にまわすと厄介です。ここを円満に陥すには、政略結婚しかないかもしれません。

### 14. ラクガン

恐怖の宗教国家。とにもかくにも皆、神のために喜んで死んでいくので攻撃には注意が必要です。戦力的には勝利が見込める場合でも、すさまじい消耗戦となることは避けられません。そのため、勝った後にはほとんど戦力が残らないでしょう。まともに勝つためには、直接攻撃をせず周りの国を陥すか味方にし、その上で完全に包囲します。いわば兵糧攻めですが、本当の目的は寝返りです。配下の諸将に惜しみなく金と食料をばらまいて下さい。

### 15. モチ

宿敵です。なにしろこの国の大将は昔、この世界におけるノブちゃんの母親（エンド国のお妃）を、前エンド国王と取り合った後遺症からエンド国に恨みを持っています。しかも困ったことに、大将のみならず、この国全体がエンド国を嫌っています。そのため、寝返りは全く期待できません。ともかく、戦闘的です。そして、天下の統一とかゲインの都へ行くとか、よりもエンド国を叩き潰す事の方が大切だと考えてます。ともかく、戦力を整えて下さい。少なくとも2倍以上の戦力が必要です。そして、隣国を落すか何かで孤立させて下さい。後はひたすら攻めるのみです。

## 16. コオト

アイコ姫の故郷です。現在は、アイコ姫の義理の兄であるサイくんが首領です。しかし彼は、アイコ姫の父親を倒して（つまりクーデターで）今の地位についたので、全くといって良いほど家臣から信頼されていません。もし、ノブちゃんが誘えば、ほとんどの家臣が寝返るはずですよ。そうしておいて一気に兵を進めれば、戦わずして勝利を得ることも可能でしょう。つまり、こうすればノブちゃんは自分の手を汚すことなく、アイコ姫に仇をとってあげる事ができるはずですよ。もし、相手の寝返りを誘わずに強引に攻め込むと兵力を消耗するばかりか、もし勝ったとしてもアイコ姫との関係がおかしくなって彼女の助力が得られなくなるかも知れません。

## 18. ウィロー

この国と同盟するか戦うか？ これも問題です。兵力の強さはエンド国の比ではないので、初期段階でまともに戦えば勝ち目はあまりないでしょう。そうなると、内側からの寝返りを期待したいところですが、兵の団結心や忠誠心も群を抜いていますのでこれも簡単にはいかないかも知れません。もう一つ手として考えられるのは、政略結婚です。早い段階でトクちゃんが欲しがっている彼女を与えておいて、懐柔するのが一番かも知れません。

## 19. ビワ

この国の巨大な城塞は、大きな湖を背にしています。この湖が近隣のスイカ国やナルト国の水源にもなっているため、それらの国々から莫大な運上金を常に得ています。そのため経済的には裕福ですが、周りの国々からは徹底的に嫌われています。城は湖の中にあるようなものなので包囲攻城戦は意味がありません。平地におびき出しておいて撃破しましょう。戦力的には特に強くはありませんから、2倍の兵力があれば楽

勝でしょう。ただ、不利と見ると簡単に降伏してきますので、その処置が問題となります。アイコ姫の助言を聞いてみてください。

## 20. マロン

闇人の産地。山岳ゲリラ戦を得意としています。諜報活動、テロや暗殺もお手のものですので、味方にすれば恐いものなしです。戦う場合、山岳地帯や森林での戦闘は不利です。必ず平地で戦いましょう。完勝を目的とするよりも寝返りを待って、アカブなどのお姫様との仲をアイコ姫に取りもってもらって味方にした方が得策です。

## 21. ロブスタ

この世界の古い宗教の国です（総本山はワタアメにあります）。そのため、新興の宗教国家ラクガンやライスなどとは仲がよくありません。この国と戦闘してもそんなに強くないので、同程度の勢力なら勝てるかも知れません。しかし力づくで勝ったとしても何のメリットもないでしょう。しかしそのままにしておくと、ビワやセンペイに挟まれてエライことになりますので要注意。やはり、お布施を惜しみなく与えた方が御利益（ごりやく）も大きいでしょう。

## 22. ヤツハシ

かつて、古代の神々より全世界の統一を託されたという、ゲインの都がここに 있습니다。古代からの続く王家の血筋は、醜い継承戦争の中で流されたおびただしい血によって汚され、都自体も度重なる策略や悪政によって腐敗しています。ヤツハシは本来この都を守るための国であり、その軍は王宮の近衛師団として最強を誇っていました。しかし、軍は私欲に走り、本来守るべき都の主である国王にその刃を向けました。その時、この世界の恐怖と混乱が運命づけられたのです。しかしこの軍隊、性根は腐っ

ても力は衰えていません。特に白兵戦においては、通常の十倍の力を持っていると言われています。ただし、都に居座り富と快楽に溺れた武将達に忠誠心や団結力があろうはずもなく、統率のとれた行動は不可能のようです。

## 23. センペイ

大将のキュウちゃんは、かなりの策略家である以上に裏切りの名人です。ともかく喰えないオッサンで、趣味で戦争をしているようなところがあります。義理とか人情を軽蔑しているのですが、どこか憎めないところがあります。こことまともに戦うのは極めて不利です。もし完勝を目指すのなら、完全に周囲から孤立させた上で3倍以上の兵力で包囲して一気に攻めることが必要でしょう。ただ、不利と見ると簡単に降伏して来ますが、簡単に裏切るところなので注意が必要です。とにかくヒデ兄ちゃんの情報をよく聞いて、相手が裏切るタイミングを量ること。裏切った直後に攻めれば他と同盟する暇がないので簡単に孤立するはずです。

## 24. カフェ

古き良き時代の王候文化の香りを色濃く残している国です。乱世の現在では遅れた地方豪族に過ぎません。そのため、軍事的にも経済的にも大したことはなく、攻撃すれば簡単に降伏するでしょう。脅してみるも、買収してみるも、お好みでどうぞ。ただここのお姫様はこーゆー古い貴族にありがちな、危ない病癖のある美女です。その妖しさ故に現在は、城の奥深くに半ば幽閉されている状態です。彼女を手に入れたら、嫁ぎ先に注意が必要なのは言うまでもありませんが、下手に手を出すとどうなるかは保証できません。

## 25. スイカ（スイカ本拠）

ゲインの都のあるヤツハシを囲み、都を守護する国の長をもって任じている国です。都がヤツハシの支配下に入った今でも、律儀にその使命を守っています。鉄と血の団結を誇り、大将に対する忠誠心と戦闘能力において一流の武將が揃っています。彼らの重装騎馬師団は無敵と言われ、その機動力は並ではありません。正面衝突だけは避けましょう。この国は、地理的な問題からその水源をビウ国に依存していることと、食料を始めとする全ての産物を他国からの輸入に頼っていることから、常に経済的な悩みを抱えています。何となく、その辺につけこむ隙がありそうです。

## 26. カルメラ

これといった産業もなく、産物もない貧乏な国です。軍事的には大した存在ではないので、戦ってむやみに叩き潰すより（そんなことをすればアイコ姫のヒンシュクを買ってしまうでしょう）、せっせと経済的援助をしてやって産業促進に力を貸してやれば、エンド国にとっても損はないはずです。ヒデさんは人の良い爺さんで何の力もありません。もしあっても、この国では無意味でしょう。実権は彼の娘であるオリ姫が握っています。というより、彼女のおかげでこの国は何とか保たれているのです。けなげな彼女のために、よい嫁ぎ先を世話してあげたいものです。

## 27. シラス

氷と雪に閉ざされた北国の小国で、あまり豊かではありませんが手先の器用な国民性で、加工貿易国としてそこそこに暮らしています。軍事的にはモチ国の影響があります（宗教的な影響は受けていません）。モチが敗れば問題ありませんが、それ以前であってもせっせと情報を送って経済援助をすれば自然と味方になってくれるはずです。もちろん戦闘を仕掛ければ簡単に勝てますが、雪と氷に覆われたメルヘンチックで美しいこの国に不粋なことをすると、アイコ姫の怒りが待っているだけです。

## 28. ニンジン

こここそ、な一んにもない田舎の小国の代表です。海と山に囲まれた、狭くて痩せた土地以外は何の資源もない岩山と、経済性の少ない森や林ばかりです。領主とも言えども少ない土地を耕して内職しなくてはやっていけません。当然ながらとても戦争をする余裕などありません。軍事的に倒すのは簡単ですが、人の良い領主を中心に数少ない武将たちが家族的にまとまっていて、その忠誠心と団結力は侮れないものがあります。敵にまわすよりも食料や経済的な援助などで味方につけるとよいでしょう。

## 29. ハルマキ

海沿いの重工業地帯で、この世界の武器のほとんどはここで作られています。国そのものが巨大な工場みたいなもので、軍も護衛軍的な性格が強いようです。ここを手に入れるには力で押すよりも、後での利用価値を考えて積極的な買収工作に出るべきでしょう。特に領主のヨシちゃんに対する政略結婚は有効で、彼が神憑りのでエキセントリックな女性に弱いことは知っておくと良いでしょう。

## 30. ワタアメ

この世界の古くからの聖地です。大寺院が並び立ち、異様な雰囲気や漂わせています。軍隊は純粋に僧兵であり、死をも恐れぬ特殊攻撃を得意としています。ラクガンと同じく、正面からの衝突は余にもリスクが大き過ぎます。ただ、新興の宗教国ラクガンに対して並々ならぬ敵がい心を持っているので、そこに対立する勢力とは仲良くしたいはずです。同じ神を信じるロブスタなどを通して情報やお布施を送っておくと敵対せずに済みます。後は適当に軍事を放出させて、徐々に勢力をそいでいくのが得策でしょう。



## 31. ワイン

軍事的に極めて優秀な国です。領主は戦術家だし兵は強いし……。ただ、周囲の国々の状況が天下統一に向かわせてくれなかったことと、経済的に行き詰まっていることが悩みの種です。軍備拡張を行うにはお金がかかるのです。この国と戦闘をするのは明らかに損です。むしろ経済的に買収するのがよいでしょう。しかし単に買収しただけではいつ裏切るとも限りませんし、お金も非常にかかります。やや卑劣な手ではありますが、アワビ勢との戦闘で最初にぶつけて、その勢力を大きく低下させるという方法が有効でしょう。

## 32. カイセキ（アワビ領）

領主のモト八くんは、気は優しくて力持ち。誰からも愛され頼られる領主であり、一旦剣をとったら豪勇無双の強者（つわもの）で、三国志に出てくる張飛みたいな人なのです。ただ、少女のような奥さんにだけは頭が上がりません。領内に銀山を保有しているため経済的には豊かで、守勢に徹している限り負けることはありません。この国を落すには力押しでは絶対に駄目です。これは他のアワビ勢にもいえることですが大軍を以て包囲してからジックリと攻め込むのがベストです。

## 33. アワビ（アワビ本拠）

天下一品の防御力を持つ国家です。攻めて勝つには、それ以外の全ての国を征服しておかなければなりません。そうでない場合は、まず周りから切り離して孤立させ、先にナルトなどの属領に圧倒的な兵力を叩き込みます。そうして属領を押えた後は、圧倒的な大軍を以てじっくりと攻めます。焦りは絶対に禁物です。いずれにしても十分な兵力がない限り勝ち目はないでしょう。

## 34. ナルト（アワビ領）

アワビ勢きっての勇猛さを誇ります。守りのアワビ勢において、もっとも戦闘的な軍団です。コバさんは小柄な体格に似合わず攻撃的でおっかない人です。やや短気なところが弱点で、つつかれるとすぐに飛び出してしまいます。しかも義理堅い人なので、降伏した後に嫁さんを世話してタツブリ財産をやって厚遇すれば、決して裏切ることのない強い味方になるはず。この国は、背後をカイセキやアワビが押えている間はほとんど無敵のハズですので、背後の2国を押え込んだ上で好きなだけ暴れさせます。そして疲れたところを一気に襲えば簡単に降伏するでしょう。

## 35. ヌードル（スイカ領）

領主であるツグミちゃんは、絵に描いたような太鼓っ腹のタヌキ親父です。しかし外見に似合わず、するさとか卑劣さとかからは無縁の人です。自分の国内の問題だけに興味があり、外の情勢には興味がありません。いつも城の縁側で古女房と甘いお菓子とお茶を頂くのを何より楽しみにしています。一応スイカ勢なので重装騎馬師団を持ってはいますがイメージ的には足の遅い重戦車軍団といった感じです。ただ、一撃の破壊力は抜群ですので要注意。

## 36. ザボン（スイカ領）

重装騎馬軍団の最新精鋭部隊を持っています。とまあ速いので、平地での戦闘は避けるに限ります。ただ、スイカ勢の特徴として頭の堅い男どもばかりで、どこか沼地（もしくは山林）のようなところで足止めした上に、諜報戦略……特に女性を使ったお色気作戦を使うと、勝手に自滅してくれます。大将のヨシちゃんはギンギンの硬派で、軟弱な男女を強烈に嫌っています。当然、ノブちゃんは嫌われています。が、彼が秘かに想っている女性を、アイコ姫は知っているはず。だから、その女性が真

えとなれば、ヨシちゃんの性格も変わるかも知れません。

### 37. オレンジ

田舎の小さな王国で、強い方に味方するというズルイ戦術を基本としています。しかし国自体は、のどかで温厚な気候の平和な国です。領主のミチオくんは、大国間の争いの中で小国を維持していくためには、あらゆる情報を集める必要があると考えています。ですから、この国を味方にしたいならば、早いうちから情報を与えてあげると彼も喜ぶと思います。もちろん戦闘すれば簡単に勝つことが出来ますが、アイコ姫が別荘を欲しがっている風光明媚な小国を力で押し潰すと、彼女の怒りを買うこと必然です。

### 38. タタキ

海沿いの小さな国です。温暖な気候と国柄は隣合うオレンジ国とほとんど同じです。ただ、オレンジと違って漁師の多い国ですので、国民には熱血漢で気が短いという特徴があります。しかも、兵はエンドの1.5倍くらいの強さがあるので同程度の兵力でも危険です。そもそも血の気が多いだけで戦争が好きなのではないので、むやみに軍隊を近付けずに、せせせと贈物をして下さい。

## ■あとかき

今までの、いわゆるシミュレーションゲームには愛情や嫉妬、好き嫌いといった感情的な要素がスッポリ抜けていることが多かったと思います。もし、人々が計算通りに動くのであれば苦労は要りません。頭の良い人が世界を征服することも難しくはないはずです。ですが、歴史はそうではないことを図らずも証明しています。

戦争で勝利するということは、単に軍事的に戦って勝つということの意味するものではありません。政治経済的に自分の影響力を広げられなくては意味がないのです。つまり勝利するということは「戦う前に勝つ」という格言を活かすことに他なりません。武力を使った戦闘は、いわばその最後の仕上げであり、軍隊を動かした時点で既に勝利が決定していなければ、それは完全なる「勝利」とは言えないのではないのでしょうか。

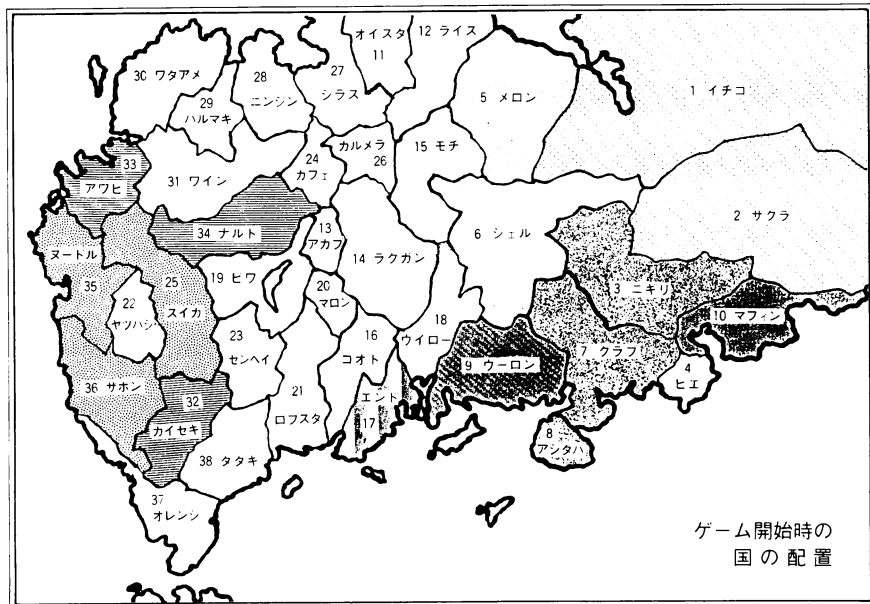
このゲームの主人公ノブちゃんは、全くの偶然から見知らぬ世界に放り込まれ、その世界の小さな国の王子として行動しなくてはならない羽目に陥ります。ノブちゃんは、別に野心があるわけでも戦争が好きなわけでもありません。ただ、自分と自分の国を守るために、追い詰められて戦争をしなくてはならなかっただけ、なのです。そうして、彼は気づくのです。自分の周囲のささやかな平和を守るためには、この世界全体を平和にしなくてはならないことに…。

見知らぬ世界に取り残されたノブちゃんは、剣の達人でもなければ超能力者でもありません。ただの無力な男の子に過ぎないのです。ですが、彼には頼りになる3人の味方がいます。ちょっとスケベでおちょこちよいですが、有能な参謀であるヒデちゃん。この世界のことなら知らないことはない、生きてるデータベースのヒデ兄ちゃん。そして、ノブちゃんの幼妻であり未来のロックシンガーであるアイコ姫。彼らの助けを借りて、ノブちゃんはゲインの都を目指します。それは、自分の野望や欲望を満たすためではなく、この世界全ての自由と平和のための道なのです。

ちょっと恥ずかしいのですが、このゲームのテーマは愛です……。

## ■お断り

このゲームにおいて、コマンドとしての「裏切り」や「寝返り」はありません。「裏切り」や「寝返り」は、贈物の有無などによって、戦闘終了時の降伏者の数や、離職率の違いとして現れます。



販売専用の当製品に関するユーザーサポート



**NYAN-FAN NETWORK**

にゃんふあんネット ユーザーズ テレフォン

電話：03-5397-8688

★土日休祭日を除く、平日午後1時から5時まで。

★ゲームの内容に関するご質問は原則としてご遠慮下さい。

■製品に関するメンテナンスも同様です。

■お買い上げ頂いた当製品が万一異常等不良の場合は、誠に勝手ながら上記のNYAN-FAN NETWORK宛へ、まずお電話を頂くか、

または、①所有機種（例：PC-9801UX）

②状況をできるだけ詳しく

③氏名（フリガナ）、年齢、職業、郵便番号、住所電話番号

④お買い上げ日

⑤お買い上げ店名

上記事項を明記し、⑥郵便切手410円分を必ず同封の上で、下記までご送付ください。

上記要項を満たされない場合は原則的にサポートできかねます事をご了承ください。なお、テストの結果製品に異常が確認された場合は、製品を交換し往復の郵送料を郵便切手にて負担の上、ご返送申し上げます。

これは、不良として送付される製品のテストの結果、殆どがティップススイッチ設定ミスや本来サポート対象外の非純正品の使用等、ユーザー側に起因する場合であったための措置です。高騰化の一方であるパソコンソフトの価格を引き下げするためには、我々ユーザー自身の意識改革も必要なのではないでしょうか。NYAN-FAN NETWORKも本来は、ユーザー団体なのです。この趣旨をご理解頂ければ幸いです。



NYAN-FAN NETWORK 〒166 東京都杉並区成田東5-15-17-602

**PRODUCED BY** **APROS**